Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien

Hochschule Ansbach (University of Applied Sciences)
Bachelor of Arts

Studiengang

Wissen vermitteln

Die Entwicklungen in allen wissenschaftlichen Forschungsbereichen, in der Industrie, Wirtschaft und Gesellschaft werden immer komplexer und damit auch immer schwerer vermittelbar. Die grafische und interaktive Visualisierung bietet hier die Werkzeuge, komplexe Themen und Zusammenhänge einfach und nachvollziehbar zu vermitteln. Diese Kompetenz hat eine wichtige Schlüsselfunktion zwischen den Entwicklern und Wissenschaftlern, aber auch in der allgemeinen Wissensvermittlung.
Den Studierenden stehen hochmoderne Labore zum Lernen und für Projekte zur Verfügung. In der Fakultät Medien existiert zudem ein Gerätepool mit mobilem Equipment für externe Produktionen.

Studienort: Ansbach
Abschluss: Bachelor of Arts
Studienart: Vollzeit
Studienstart: Wintersemester (1. Oktober)
Regelstudienzeit: 7 Semester
Unterrichtssprache: Deutsch

Webseite des Studiengangs >
Flyer (PDF) >
Modulhandbuch (PDF) >

HOCHSCHULE ANSBACH

Kontakt

Allgemeine Studienberatung
Tel.: (0981) 4877-574
studienberatung@hs-ansbach.de

Studiengangleitung/ Studienfachberatung
Prof. Christian Barta

Homepage >
Facebook >
Instagram >

Inhalte

Spezialisierungsbereiche

Die fachliche Spezialisierung erfolgt durch die selbstständige Wahl von Modulen aus sechs Spezialisierungsbereichen (Motion Graphics, Compositing, Virtuelle Charaktere, Interactive 3D oder Web Development), die Studierenden können selbst entscheiden, welchen Schwerpunkt sie im Visualisierungsbereich legen wollen: Klassische 3D-Visualisierung, die Entwicklung interaktiver Anwendungen für Screen und XR oder Web- und App-Projekte. Die Inhalte werden der schnellen Entwicklung in diesen Bereichen laufend angepasst und aktualisiert.

3 Vorteile des Studiengangs

- umfassende theoretische Grundlagen im Grundstudium
- Projektphase im sechsten und siebten Semester
- Trendorientierte Wahlmodule

Perspektiven

Perspektiven

Der Studiengang bietet die Möglichkeit zur Aufnahme einer Berufstätigkeit in vielen verschiedenen Bereichen der Industrie, bei Dienstleistungsanbietern, in der Selbstständigkeit

sowie im Öffentlichen Dienst, z.B.:

- Softwareentwicklung
- Web Frontend Entwicklung
- Entwicklung Digitaler Medien
- Spieleentwicklung
- Visuelle Effekte in der Film- und Fernsehproduktion
- User Experience Research und Design
- Visualisierung von Produkten und technischen Konstruktionen

Bewerbung

Zulassungsvoraussetzungen

Für die Zulassung zum Studium erforderlich ist der Nachweis der Fachhochschulreife, fachgebundenen oder allgemeinen Hochschulreife bzw. der beruflichen Qualifikation (Meister oder Berufsausbildung mit drei Jahren Berufspraxis in einschlägigen Ausbildungsberufen).

Besondere Qualifikationsvoraussetzungen, wie das erfolgreiche Bestehen eines Eignungsfeststellungsverfahrens oder der Nachweis einer Vorpraxis, existieren nicht.

Medien

© xStudy SE 1997 - 2025